DUNGEON DIGGER

REGOLAMENTO

Benvenuto mio Signore!

Io sono l'umile sgorbio preposto a svolgere i compiti che sua malignità vorrà affidarmi; sì mio Signore, puzzo e sono lievemente ripugnante alla vista, ma se minacciato adeguatamente divento un ottimo lavoratore!

Quei maledetti avventurieri dediti al bene hanno ormai conquistato tutti i labirinti sotterranei costruiti da altri tiranni come lei mio Signore, ed ormai non rimane che questo limitato spazio di sottosuolo da conquistare...

le profondità di Monte Periglio!

Ho sentito dire che altri Signori del Dungeon vogliono impossessarsene quindi dovremo essere i più veloci a costruire la nostra base con tunnel e stanze, ad accrescere la vostra sacrificabile armata, estrarre tonnellate d'oro e finalmente incoronarla l'unico e solo Signore dei Signori dei Dungeon!

Dungeon Digger
è un prodotto
TIN HAT GAMES
www.tinhatgames.it
info@tinhatgames.it

Ideato da Marco Manara e Alessandro Rivaroli
Game design: Alessandro Rivaroli
Illustrazioni: Laura Guglielmo
Grafica ed impaginazione: Manuel Strali
Editing: Cristiano Bruzzo, Alessandro Rivaroli, Matteo Botti, Jared Sanford, Zac Miller, David Murrell

INTRODUZIONE

Dungeon Digger è un gioco da tavolo di costruzione e strategia in cui i giocatori dovranno vestire i panni di terribili Signori del Dungeon pronti a sacrificare i propri Sgorbi per costruire il labirinto sotterraneo più complesso ed annientare i propri avversari.
Il numero di giocatori varia da 2 a 6 e le dimensioni dell'area utilizzabile sul Tabellone di Gioco variano a seconda del numero di giocatori (come indicato sul tabellone stesso: vedi in seguito).

COMPONENTI

1x Libretto delle Regole
1x Tabellone di Gioco
1x Sacchetto Monete
6x Sacchetti Caselle
6x Carte Signori del Dungeon
252x Caselle Costruzione
36x Segnalini Moneta
90x Segnalini Sgorbio/Sgorbi
12x Caselle Crollo
6x Carte Riassunto
6x Caselle Roccia
6x Caselle Mostro
6x Caselle Rovine
6x Segnalini Avventuriero
2x Casella Sabbie del Tempo
1x Casella Cittadella Nanica
2x Caselle Uova
3x Caselle Grotta
1x Casella Drago
1x Casella Tesoro
1x Segnalino Drago
1x Segnalino Tesoro
1x Segnalino Troll
1x Segnalino Osservatore
1x Segnalino Insetto Gigante
1x Segnalino Corruttore
1x Segnalino Guardiano
1x Segnalino Elementale

PREPARARE IL MATERIALE DI GIOCO

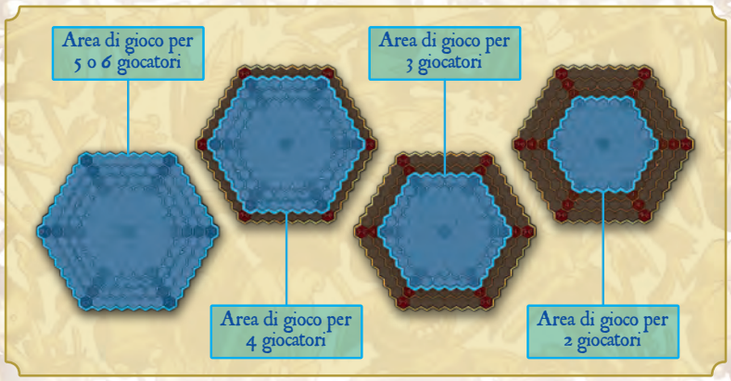
Una volta aperta la confezione di Dungeon Digger sarà per prima cosa necessario estrarre tutte le Caselle Costruzione ed i segnalini Sgorbio che andranno divisi per colore ed in seguito riposti nei rispettivi Sacchetti Caselle; le Carte Signori del Dungeon verranno utilizzate quando si impiegheranno le Regole Avanzate, così come i segnalini e le caselle speciali.
Le Carte Riassunto saranno utili ai giocatori per ricordare le Regole Standard del gioco durante le prime partite.

REGOLE STANDARD

1) Preparazione

Il Tabellone di Gioco andrà posizionato al centro del tavolo.
Ogni giocatore poi sceglie un Sacchetto Caselle in base al colore che preferisce; dopodiché prende i segnalini Sgorbio corrispondenti e li piazza davanti a sé (Riserva). Le Monete andranno riposte in modo da nasconderne il valore nel Sacchetto Monete (6 per giocatore).
Si dovranno riporre poi le Caselle Crollo (2 per giocatore) in una pila comune a lato del Tabellone nell'apposito spazio.
Ogni giocatore infine dovrà cercare la propria Casella Portale (contrassegnata dal simbolo corrispondente e da un retro diverso dalle altre) e tenerla da parte (andrà successivamente posizionata nell'area di partenza scelta come descritto al punto successivo).
L'area di gioco varia a seconda del numero di giocatori (come indicato sul Tabellone di Gioco; vedi esempio) ed ognuno di essi avrà a disposizione i seguenti elementi:

Sgorbi (Riserva): 15 (la forza lavoro che vive e si sacrifica per costruire e conquistare)
Caselle Costruzione: 42 (Caselle fra cui potrà pescare e comporre la propria mano)



Inoltre ogni giocatore possederà queste statistiche di partenza ed alcune di esse potranno incrementare durante il gioco:

Ingegno: 3 (numero massimo di Caselle scoperte fra le quali il giocatore potrà scegliere cosa costruire)

Risorse: 3 (numero massimo di Sgorbi che il giocatore può avere in gioco allo stesso tempo)

Tirannia: 2 (numero di punti che il giocatore potrà utilizzare per impartire Ordini ai propri Sgorbi durante ogni suo Turno)

Quando queste dovessero aumentare durante il gioco potrete ricordarlo piazzando un segnalino Sgorbio dalla vostra Riserva sopra il simbolo corrispondente presente sul retro delle carte Signore del Dungeon presenti nella confezione (le altre regole per queste carte verranno descritte nella sezione Regole Avanzate).

2) Determinare il primo di turno

Un giocatore prende un segnalino Sgorbio dalla Riserva di ogni giocatore e, dopo averli mischiati senza guardare, ne estrae uno a caso per determinare chi inizierà per primo.
Il giocatore scelto deciderà in quale area piazzare la Casella Portale per primo, mentre gli altri giocatori dovranno scegliere in senso orario, uno dopo l'altro, dove piazzare la propria Casella Portale; queste ultime potranno essere posizionate solo negli spazi contrassegnati dai numeri sul Tabellone (potranno essere piazzati solo negli spazi con i numeri corrispondenti al quantitativo di giocatori presenti).

Casella Portale: fronte e retro

Infine ogni giocatore dovrà posizionare uno Sgorbio sul proprio Portale e altri due sul Segnapunti a lato del Tabellone di Gioco a riportare il punteggio 0 sia sulla barra delle decine che su quella delle unità.

3) Inizio

Ogni giocatore rivelerà nella propria area di gioco tante Caselle Costruzione pari al proprio valore di Ingegno pescandole a caso dal proprio sacchetto e le piazzerà davanti a sé scoperte, in modo che tutti le possano vedere (solitamente 3 e queste Caselle Costruzione scoperte verranno chiamate Progetti: vedi esempio).

Il primo di Turno inizierà a giocare cominciando a costruire il proprio dungeon dalla propria Casella Portale sempre impiegando gli Sgorbi; gli altri lo seguiranno in senso orario Turno dopo Turno.

4) Scopo del Gioco

Ogni giocatore dovrà accumulare il maggior numero possibile di Pezzi d'Oro (PO) guadagnando Monete, costruendo Corridoi completi e Stanze o conquistando quelle degli avversari.

5) Fine

Il primo giocatore che raggiunge 20 Pezzi d'Oro (PO) fa terminare la partita. Tutti i giocatori dovranno poi calcolare il proprio punteggio finale determinato anche dai punti extra forniti da Monete e Premi; chi ne avrà accumulati di più avrà vinto la partita e sarà nominato Signore dei Signori dei Dungeon!

Consigli:

Se possedete mani da orco oppure semplicemente odiate pescare le caselle dall'apposito sacchetto (studiato da sapienti stregoni), potrete sempre disporre le vostre Caselle Costruzione a testa in giù su due o tre colonne davanti a voi e procedere poi a pescare da quelle quando richiesto.

Allo stesso modo potrete scegliere il primo di turno differentemente da quanto indicato, lanciando un dado, una moneta oppure determinandolo in base a chi ha vinto l'ultima partita a Dungeon Digger, a chi possiede più prodotti TinHatGames oppure semplicemente in base a chi possiede più esperienze in campo di sfruttamento e malvagità in genere!

Turno

Un Turno è il tempo in cui un giocatore può agire e si conclude quando questi non ha più Punti Tirannia a disposizione o decide di passare il Turno.

Dopodichè il gioco procede in senso orario con il Turno del giocatore successivo.

Durante il proprio Turno un giocatore riceve tanti Punti Tirannia pari al proprio valore Tirannia (solitamente 2) e può utilizzarli per svolgere diversi Ordini. I Punti Tirannia non utilizzati sono persi a fine Turno ed all'inizio di ogni proprio nuovo Turno i giocatori ricevono nuovamente tanti Punti Tirannia pari al proprio valore Tirannia.

Inoltre a fine Turno, come ultima cosa, il giocatore attivo dovrà ripescare dal proprio Sacchetto tante Caselle Costruzione pari alla differenza fra il proprio valore di Ingegno ed i propri Progetti e le andrà ad aggiungere a questi ultimi (le Caselle scoperte davanti a sé a fine Turno dovranno sempre essere pari al proprio valore Ingegno).

Esempio: *Il giocatore A nel suo Turno esegue due Ordini Lavora! e si trova così ad avere solo 1 Progetto in mano; essendo il suo valore di Ingegno pari a 3 a fine Turno dovrà pescare dal proprio Sacchetto 2 Caselle Costruzione che andranno ad aggiungersi ai propri Progetti.*

ORDINI

Gli Ordini vanno risolti immediatamente ed uno alla volta subito dopo che son stati spesi Punti Tirannia per compierli: è sempre possibile dare lo stesso Ordine più volte in un Turno. Di seguito riportiamo l'elenco degli Ordini che è possibile svolgere (obbligando i propri Sgorbi ovviamente!) attraverso l'impiego dei Punti Tirannia come qui descritto:

MUOVI! = 1 Punto Tirannia: permette di far compiere fino a 3 *spostamenti* ai propri Sgorbi (anche sempre allo stesso; risolvere gli *spostamenti* singolarmente uno dopo l'altro) ognuno dei quali comporta il muovere un singolo Sgorbio (o una Squadra di Sgorbi) da una qualunque Casella nel proprio Dungeon ad un'altra contenente una porta ad essa collegata e adiacente, o che sia collegata con quella di partenza per mezzo di un Corridoio il cui percorso non sia interrotto da porte. I percorsi senza porte sulle Caselle Corridoio permettono dunque di attraversarle senza bloccare lo spostamento (vedi esempio); è sempre comunque possibile fermare il movimento in una qualunque di queste Caselle Corridoio, anche in una non contenente una porta.

Se si ordina ad uno Sgorbio di effettuare uno *spostamento* e fermarsi in una Casella contenente un altro Sgorbio alleato si formerà una Squadra (qualsiasi gruppo di 2 o più Sgorbi) dovrete solo impilare i segnalini Sgorbio; è sempre possibile dividere una Squadra, ordinando ad uno o più degli Sgorbi che la compongono di muoversi in una casella differente utilizzando uno *spostamento*; se si ordina ad una Squadra di muovere in una Casella contenente uno Sgorbio o una Squadra avversaria ciò sarà possibile solo se il numero di Sgorbi è superiore a quello dell'avversario; in caso contrario non sarà possibile passare per quella Casella (vedi sotto alla voce Combattimento). Infine se si ordina ad una Squadra o ad uno Sgorbio singolo di muoversi all'interno di una Stanza o un Corridoio controllato da un giocatore avversario, questi avanzerà di una sola Casella per *spostamento*.
Gli Sgorbi non possono mai muoversi in spazi che non contengono caselle o attraverso bordi contenenti *muri* o *terra* (vedi sezione Costruzione più avanti).

PENSA! = 1 Punto Tirannia: permette di mettere da parte un qualunque numero di Caselle Costruzione fra i propri Progetti per poi pescare dal proprio sacchetto un pari numero di caselle e sostituirle con quelle precedentemente rimosse: infine sarà necessario riporre le caselle precedentemente messe da parte nel proprio sacchetto.

SABOTAGGIO! = 1 Punto Tirannia: permette di costruire una Casella Crollo! (se disponibile al momento) in uno spazio vuoto sul Tabellone di Gioco: per compiere questo Ordine sarà necessario sacrificare uno dei propri Sgorbi (che sarà rimosso dal gioco e riportato nella propria Riserva)

SORGI! = 1 Punto Tirannia: è possibile evocare uno Sgorbio dalla propria Riserva sulla Casella del Portale o su una Stanza Dormitorio. Sarà possibile completare questo Ordine solo se il valore Risorse è superiore al numero di Sgorbi in gioco.

CONQUISTA! = 1 Punto Tirannia: permette di impiegare uno dei propri Sgorbi come Segnalino Conquista (il segnalino Sgorbio dovrà essere voltato: vedi esempio) sopra una Stanza appartenente ad un giocatore avversario su cui si trova attualmente; a scelta sarà poi possibile pescare 1 Moneta a caso dal Sacchetto Monete o fra quelle possedute da quel giocatore (se ne possiede).

Inoltre alcune Caselle Stanza si comportano in modo particolare quando vengono conquistate:

- ***Sala del Trono:*** il giocatore che la controlla salta il suo prossimo Turno.
- ***Stanza del Tesoro:*** il giocatore che ha effettuato la conquista potrà entrare in possesso di tutte le Monete conservate eventualmente su questa casella (o 1 dal controllore della stanza se ne possiede) ed 1 dal Sacchetto Monete.
- ***Cucine:*** il numero di Cucine del giocatore che la controlla è considerato 1 in meno quando vengono costruite Stanze.
- ***Biblioteca:*** il numero di Biblioteche del giocatore che la controlla è considerato 1 in meno quando vengono costruiti Corridoi.
- ***Dormitorio:*** non sarà più possibile evocare Sgorbi qui sopra.
- ***Portale:*** non può esser conquistato.
- ***Pozzo dei Sacrifici:*** non può esser conquistato.

L'Ordine Conquista! permette in alternativa di rimuovere un Segnalino Conquista avversario da una propria Casella: sarà necessario che uno o più Sgorbi siano sulla casella in cui si trova il segnalino Conquista ma sarà sufficiente sprecare 1 Punto Tirannia per farlo senza sacrificare uno dei propri Sgorbi.
Non è possibile conquistare i Corridoi avversari.
Se si effettua un Ordine Conquista! in una Stanza avversaria contenente un Segnalino Conquista appartenente ad un altro giocatore avversario, quest'ultimo verrà rimosso e rimpiazzato con quello dello Sgorbio sacrificato per compierlo.
Uno Sgorbio utilizzato come segnalino Conquista non potrà più essere utilizzato per eseguire Ordini.

LAVORA! = 1 Punto Tirannia: permette di piazzare una Casella scelta fra quelle presenti fra i propri Progetti in uno spazio vuoto sul tabellone collegandola ad una parte del proprio Dungeon; è possibile compiere quest'operazione solo in Caselle adiacenti e collegate a Stanze o Corridoi occupati da uno o più dei propri Sgorbi (vedi esempio).

Tutti i collegamenti dovranno essere piazzati in posizioni legali (vedi la sezione Costruzione). Non è mai possibile costruire partendo da una Stanza o un Corridoio posseduto da un giocatore avversario, neppure se questa è stata conquistata, ma puoi sempre connettere il tuo dungeon a quello di un avversario.

DEMOLISCI! = 2 Punti Tirannia: permette di rimuovere una Casella Crollo! e per farlo uno o più dei propri Sgorbi dovranno trovarsi su una casella collegata e adiacente a quella contenente il Crollo.

CONSIGLI:
Per bilanciare le sorti al tavolo consigliamo di introdurre come regole extra la possibilità per ogni giocatore di effettuare un Ordine Pensa! gratuitamente prima di iniziare la partita: il primo di Turno avrà la possibilità di eseguirlo per primo e poi gli altri giocatori uno dopo l'altro in senso orario. Buona fortuna!

COSTRUZIONE

Quando si conferisce l'Ordine Lavora!
ai propri Sgorbi sarà possibile costruire Stanze e Corridoi per espandere il proprio Dungeon a partire dalla propria Casella Portale; le Caselle dovranno essere affiancate in modo legale, qui di seguito spieghiamo come.

- ***Porta:*** collegabile ad un Corridoio o altre Porte. Si trovano ai bordi delle Stanze o interrompono gli incroci nei Corridoi-.
- ***Corridoio:*** collegabile con Porte o altri Corridoi aperti.
- ***Terra:*** affiancabile solo ad altri lati contenenti Terra.
- ***Casella Crollo:*** affiancabile a qualunque lato.

Inoltre è sempre possibile costruire qualunque lato adiacente al bordo del Tabellone di Gioco sebbene questi non sarà utile a completare eventuali Corridoi lasciati aperti.
Ecco altri termini tecnici:

- ***Legale:*** una costruzione è considerata legale quando ogni suo lato è posizionato in modo da non contraddire le regole di costruzione. (vedi esempio)

- ***Adiacente:*** una casella è Adiacente ad un'altra se almeno un suo lato si tocca con un lato dell'altra casella. (vedi esempio)

- ***Collegata:*** una Casella è considerata collegata ad un'altra quando è adiacente a questa e due porte, due corridoi o una porta ed un corridoio sui lati che si toccano combaciano. (vedi esempio)

- ***Corridoio Completo:*** un Corridoio è considerato completo quando tutti i bracci che lo compongono sono chiusi da porte (vedi esempio); è possibile che una stessa Casella contenga quindi parti di più Corridoi "completi".

La lunghezza di un Corridoio Completo si calcola contando il numero di caselle su cui è disegnato il suo percorso.

Quando due Dungeon si incontrano sarà possibile per gli Sgorbi che li abitano passare dall'uno all'altro; le porte appartenenti ai Dungeon avversari non sono utili a chiudere i propri Corridoi e considerarli completi.

RISOLUZIONE DEGLI ORDINI

Alcune situazioni durante le fasi di costruzione possono generare Ordini bonus, come ad esempio le abilità speciali di Cucine, Sale delle Torture e Biblioteche, che devono essere determinati e risolti immediatamente (o scegliere di rinunciarvi); se dovesse capitare di ricevere più di uno di questi Ordini bonus contemporaneamente (come nel caso in cui si possiedano 4 Cucine e si costruisca una Stanza) l'ordine di risoluzione dovrà essere scelto dal giocatore di Turno, il quale dovrà poi, come di consueto, procedere a risolverli uno ad uno.

Esempio: *Il giocatore A possiede due Cucine fra le Stanze del proprio Dungeon e si appresta a costruire una Stanza Sala delle Torture impartendo l'Ordine Costruisci!: quest'ultima, essendo la prima ad esser costruita dal giocatore, gli conferirà la possibilità di compiere un Ordine bonus Muovi! o Pensa!; essendo la Sala delle Torture una Stanza, inoltre, la sua costruzione provocherà l'attivazione dell'abilità conferita dalle Cucine ed il giocatore si troverà ora in possesso di un altro Ordine bonus a scelta fra Muovi!, Pensa!, Sorgi! e Sabotaggio!. Starà al giocatore scegliere quale dei due Ordini bonus (che dovrà determinare man mano che li riceve) sfruttare per primo e procedere immediatamente a risolverli uno dopo l'altro.*

Se poi la risoluzione di una di questi Ordini bonus dovesse causare l'accumularsi di ulteriori Ordini bonus, questi dovranno essere determinati immediatamente e risolti insieme agli altri eventualmente rimanenti.

Esempio: *il giocatore A possiede 4 Cucine fra le Stanze del proprio Dungeon e si appresta a costruire una Stanza Dormitorio impartendo l'Ordine Costruisci!: ciò causerà l'attivazione dell'abilità conferita dalle Cucine ed il giocatore si troverà ora in possesso di due Ordini bonus a scelta fra Costruisci!, Demolisci!, Sorgi!, Sabotaggio!, Muovi! e Pensa!. Sceglie Sorgi! e Costruisci! e con quest'ultima (che risolve per prima) decide di piazzare un'altra Stanza in gioco, il che causa nuovamente l'attivazione dell'abilità fornita dalle Cucine. Riceve dunque, immediatamente dopo aver piazzato in gioco la Stanza, altri due Ordini bonus, diciamo Muovi! e Costruisci! nuovamente: a questo punto il giocatore avrà ancora 3 Ordini a disposizione (Sorgi!, Muovi! e Costruisci!) e se, in seguito alla risoluzione di queste dovessero generarsi*

CONSIGLI:

Un metodo pratico e consigliato non solo ai neofiti per ricordare facilmente il numero di Ordini bonus da svolgere e quanti ne restano man mano che vengono risolti, consiste nel coprire con alcuni segnalini Sgorbio presi fra quelli della propria Riserva (sempre che ve ne sia ancora disponibilità - molto raramente accadrà di non averne abbastanza per mettere in pratica questo suggerimento) i simboli degli Ordini presenti sul retro delle carte Signore del Dungeon ogni volta che se ne ottiene uno bonus (come nei casi descritti qui sopra); via via che il giocatore procederà a risolvere questi Ordini bonus dovrà togliere uno di questi segnalini posizionati sul simbolo corrispondente come promemoria e riporlo nuovamente nella propria Riserva finché tutti non vi avranno fatto ritorno, prima di poter procedere a svolgere altre azioni. Ricordiamo a questo proposito che è sempre possibile rinunciare a svolgere uno o più Ordini bonus.

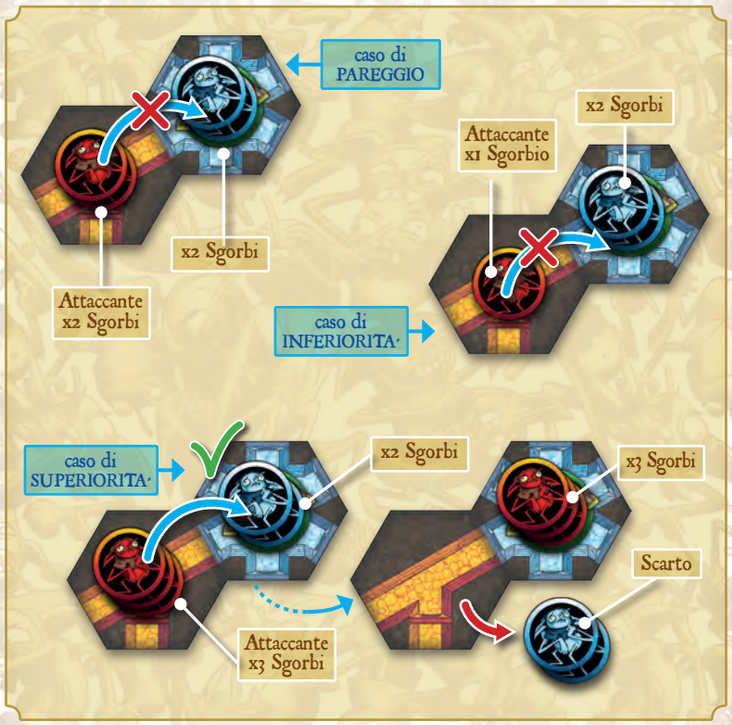
ulteriori Ordini bonus, il giocatore non dovrà far altro che aggiungerli ai precedenti e risolverli una dopo l'altro.

Non sarà mai possibile, infine, interrompere la risoluzione di uno o più Ordini ad esempio spendendo Punti Tirannia o attivando le Abilità Speciali dei Signori del Dungeon (vedi più avanti le Regole Avanzate); prima di passare ad altre attività sarà sempre necessario risolvere tutte gli Ordini bonus generati o scegliere di rinunciarvi.

COMBATTIMENTO

Quando due Sgorbi (o Squadre) appartenenti a giocatori differenti si trovano in Caselle adiacenti ed un giocatore volesse muovere uno di essi nello spazio occupato dall'altra, sarà necessario calcolare quanti Sgorbi contiene ognuna delle due parti. (vedi esempio)

- In caso di PAREGGIO non sarà possibile compiere lo *spostamento.*
- In caso di SUPERIORITA' sarà possibile completare lo spostamento ed il giocatore in inferiorità perderà il/i propri Sgorbi (che verrà eliminata dal gioco e rimessa nella Riserva di quel giocatore)
- In caso di INFERIORITA' non sarà possibile compiere lo *spostamento.*



Se una Squadra sta per muoversi sopra ad una Casella contenente sia uno o più Sgorbi avversari sia una Trappola, sarà allora prima necessario risolvere l'esito dello scontro e poi l'effetto della Trappola.

Dopo aver vinto un combattimento la Squadra vincente verrà posizionata sulla casella selezionata per lo spostamento e la Squadra perdente (o singolo Sgorbio) verrà rimossa dal tabellone e riportata nella Riserva del suo controllore.

PEZZI D'ORO (PO)

Ogniqualvolta un giocatore ottiene dei Pezzi d'Oro (i punti utili a far concludere e vincere la partita) questi dovranno essere riportati sul Segnapunti posto a lato del Tabellone di Gioco muovendo i segnalini Sgorbio sulla colonna delle decine e su quella delle unità.

I PO si ottengono nel seguente modo:

3PO *quando costruisci una Stanza collegata ad un altra Stanza uguale.*

1PO *per la Sala del Trono +1PO per ogni Stanza costruita adiacente ad essa.*

1PO *per ogni Corridoio Completo lungo 1 Casella.*

3PO *per ogni Corridoio Completo lungo 2 Caselle.*

5PO *per ogni Corridoio Completo lungo 3 Caselle.*

7PO *per ogni Corridoio Completo lungo 4 Caselle.*

9PO *per ogni Corridoio Completo lungo 5 o più Caselle.*

MONETE

Le Monete riportano valori da 1 a 3 che rappresentano il loro valore in PO e sono contenute nel Sacchetto Monete in modo che il loro valore non sia noto. Quando un giocatore pesca una Moneta non dovrà rivelarne il valore agli altri giocatori e dovrà riporla di fronte a sé in modo da nasconderlo; ogniqualvolta un giocatore dovrà prendere una Moneta ad un altro giocatore (ad esempio quando Conquista una Stanza) dovrà farlo scegliendo a caso fra quelle da lui possedute.
Se il numero di Monete nel Sacchetto Monete dovesse esaurirsi non

sarà semplicemente più possibile pescarne.
Il valore delle Monete in PO verrà calcolato solo dopo il Finale della partita (quando un giocatore raggiunge 20 PO: vedi avanti) rivelandole a tutti

FINALE

Quando un giocatore raggiunge i 20 PO
la partita termina immediatamente non appena questi conclude il proprio Turno corrente; in seguito si dovrà determinare quale giocatore è riuscito ad ottenere ii Premi descritti di seguito e conferire 5 PO ad ognuno di essi (in caso di parità non vengono attribuiti PO).

PREMI:

-Lord Scavatunnel (Corridoio più Lungo): *chi possiede il Corridoio completo più lungo.*

-Lord Costruttore (Complesso di Stanze più Ampio): *chi possiede il maggior numero di Stanze collegate fra loro.*

-Lord Conquistatore (Maggior numero di Segnalini Conquista): *chi possiede il maggior numero di Segnalini Conquista sul Tabellone.*

Infine i giocatori dovranno rivelare le Monete in proprio possesso ed aggiungerne i valori in PO riportati su di esse al proprio punteggio.

VITTORIA

Il giocatore con più Pezzi d'Oro vince
la partita ed il titolo di Signore dei Signori dei Dungeon!

CASELLE COSTRUZIONE

Ogni gruppo di Caselle Costruzione è
composta da 42 pezzi (uguali per ogni giocatore) ed in questa sezione andremo a descrivere i diversi simboli che è possibile trovare rappresentati su di esse e quali capacità speciali eventualmente conferiscano:

4x Stanze delle Torture: quando vengono costruite conferiscono la possibilità di svolgere diversi Ordini bonus a seconda di quante Caselle Stanza della Tortura uguali si trovano in gioco (inclusa quella appena costruita): 1) Muovi! o Pensa! 2) Sorgi! o Sabotaggio! 3) Lavora! o Demolisci! 4) Due a scelta delle precedenti. (scegliendo Muovi! consente di effettuare un solo *spostamento* mentre se si sceglie Sabotaggio! o Demolisci non sarà necessario sacrificare uno Sgorbio). Inoltre è sempre possibile ricevere Ordini bonus come se si possedessero meno Stanze delle Torture di quante se ne possiedono in effetti.

4x Dormitori: è possibile evocare Sgorbi in queste Stanze (oltre che sul Portale) e quando vengono costruite uno Sgorbio viene evocato gratuitamente su questa Casella (sempre se i limiti di Risorse lo consentono).

4x Cucine: ogni Cucina aumenta di 2 il limite di Risorse; ogni volta che viene costruita una Stanza conferisce la possibilità di eseguire immediatamente diversi Ordini a seconda di quante Caselle Cucina si trovano in gioco: 1) Muovi! o Pensa! 2) Sorgi! o Sabotaggio! 3) Lavora! o Demolisci! 4) Due a scelta delle precedenti. (scegliendo Muovi! consente di effettuare un solo spostamento mentre se si sceglie Sabotaggio! o Demolisci! Non sarà necessario sacrificare uno Sgorbio). Inoltre è sempre possibile ricevere Ordini bonus come se si possedessero meno Cucine di quante se ne possiedono in effetti.

4x Biblioteche: ogni Stanza Biblioteca aumenta l'Ingegno di 1; ogni volta che viene costruito un Corridoio conferisce immediatamente la possibilità di eseguire diversi Ordini a seconda di quante Caselle Biblioteca si trovano in gioco: 1) Muovi! o Pensa! 2) Sorgi! o Sabotaggio! 3) Lavora! o Demolisci! 4) Due a scelta delle precedenti. (scegliendo Muovi! consente di effettuare un solo spostamento mentre se si sceglie Sabotaggio! o Demolisci! Non sarà necessario sacrificare uno Sgorbio). Inoltre è sempre possibile ricevere Ordini bonus come se si possedessero meno Biblioteche di quante se ne possiedono in effetti.

1x Sala del Trono: conferisce 1 PO quando viene costruita +1PO per ogni Stanza costruita adiacente; i PO per le Stanze adiacenti vengono assegnati anche se le Stanze vengono costruite in Turni successivi o comunque dopo aver piazzato la Sala del Trono.

4x Stanze del Tesoro: quando vengono costruite consentono di pescare 1 Moneta dal Sacchetto Monete. All'inizio di ogni proprio Turno sarà possibile mettere una Moneta su una di queste Stanze ed essa non potrà essere più sottratta se non conquistando direttamente questa Stanza. Ogni Stanza del Tesoro può contenere tante Monete pari al numero di Stanze del Tesoro controllate.

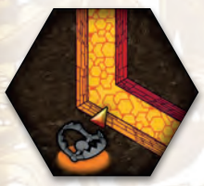
1x Pozzo dei Sacrifici: quando uno Sgorbio viene mosso dentro questa Stanza dovrà essere sacrificato (rimosso dal tabellone e riportato nella Riserva del suo controllore) e sarà possibile ottenere e risolvere immediatamente uno dei seguenti effetti a scelta:

- Costruire una Casella Costruzione scelta fra i propri Progetti in una qualsiasi posizione legale e collegata al proprio Dungeon (senza bisogno di avere uno Sgorbio adiacente)
- Pescare una Moneta casualmente dal Sacchetto Monete

Quest'abilità può essere utilizzata una volta per Turno e questa Casella non può essere in alcun modo occupata o conquistata.

1x Portale: questa è la Casella di partenza di ogni Dungeon; da qui possono essere evocati gli Sgorbi mentre gli Sgorbi avversari non possono entrarvi nè conquistarla.
Questa casella è da considerarsi una casella speciale e non conta nè come Stanza nè come Corridoio, sebbene le porte che la circondano siano utili a completare eventiuali Corridoi collegati.

7x Corridoi: questi sono i tratti di comunicazione fra le varie Stanze del Dungeon; più sono lunghi più conferiscono PO (vedi la sezione Pezzi d'Oro). I Corridoi possono essere sfruttati dagli Sgorbi per spostarsi più velocemente (vedi sezione Ordini)



6x Corridoi con Trappola: seguono le normali regole per i Corridoi ma ogni volta che uno o più Sgorbi avversari decide di muovere attraverso un Corridoio Completo contenente una Trappola e sul suo percorso facendolo passa sopra la Casella in cui è segnata (vedi esempio), uno di quegli Sgorbi verrà ucciso (ritornerà nella Riserva del suo proprietario).

6x Corridoi con Pepita: seguono le normali regole per i Corridoi ma quando un Corridoio con Pepita viene completato permette di pescare 1 Moneta dal Sacchetto Monete (più Pepite nello stesso Corridoio permettono di pescare più Monete).

12x Crolli: queste Caselle si trovano in uno spazio apposito sul Tabellone e possono essere piazzate da tutti i giocatori fino ad esaurimento; possono essere posizionate in uno spazio vuoto sul Tabellone di Gioco impiegando l'Ordine Sabotaggio! che include il sacrificio di uno dei propri Sgorbi. Non è possibile né costruire né muoversi sopra una Casella Crollo ma sarà sempre possibile costruire Corridoi aperti che finiscono contro uno dei suoi lati: i bordi di una Casella Crollo non possono essere utilizzati per completare i Corridoi. Quando un Crollo viene rimosso dal gioco impiegando l'azione Demolisci! non potrà più essere utilizzato.

CONSIGLI:

Ecco alcuni consigli di costruzione per ottenere il massimo dai vostri dungeon fin dalle prime partite:

-I Dormitori consentono di evocare Sgorbi in zone lontane dal Portale quindi conviene piazzarli in posizioni strategiche

-E' preferibile costruire Stanze del Tesoro vicino al proprio Portale o in posizioni ben protette da possibili invasioni

-Sfruttate gli Ordini bonus conferiti da Cucine, Biblioteche e Stanze delle Torture per compiere i movimenti tattici utili a posizionare gli Sgorbi in punti strategici

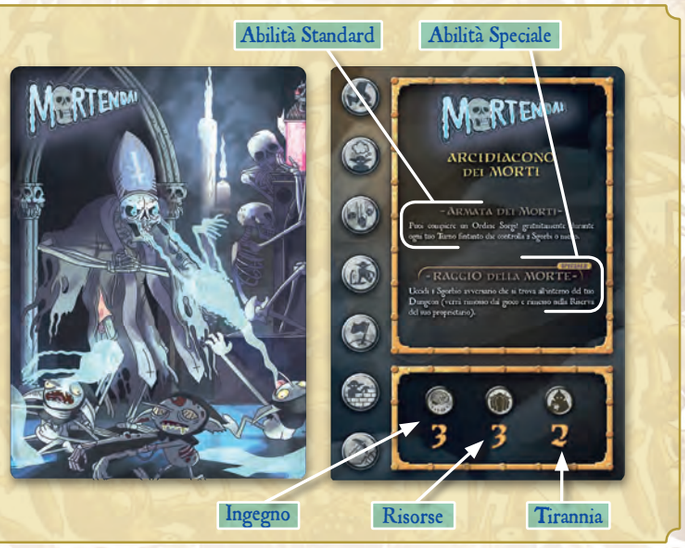
-Fate attenzione ai Corridoi anche più piccoli: i PO ottenuti completandoli sono preziosi per ottenere la vittoria!

-Impiegate i Crolli quando un avversario sta per completare un Corridoio lungo o per raggiungere un obiettivo importante.

REGOLE AVANZATE

Queste regole forniscono 2 opzioni che potranno essere apprezzate da giocatori esperti; le 6 schede dei Signori del Dungeon consentono di interpretare uno dei più terribili tiranni del sottosuolo di tutti i tempi e conferiscono abilità speciali uniche ad ogni giocatore; gli Scenari inseriscono invece 6 differenti finali e nuovi elementi all'interno del gioco per partite caratterizzate dalle più classiche trame fantasy.

- Signori del Dungeon: all'inizio del gioco ogni giocatore sceglierà a caso (o di comune accordo) una delle 6 carte Signore del Dungeon che conferiscono un'Abilità Standard ed un'Abilità Speciale:



Ix Abilità Standard: un bonus utilizzabile durante i propri Turni per tutta la partita.
Ix Abilità Speciale: un bonus utilizzabile durante uno dei propri Turni una sola volta durante la partita (una volta utilizzato sarà necessario voltare in posizione orizzontale la carta a segnalare che l'Abilità Speciale è stata utilizzata).

- Scenari: prima di iniziare a giocare sarà necessario determinare (sempre a caso o di comune accordo) quale sarà l'obiettivo del gioco ed a quali condizioni si concluderà oltre a diverse regole e componenti speciali che andranno ad aggiungersi a quelli presenti quando si utilizzano le sole Regole Standard. I giocatori potranno scegliere fra i 6 Scenari presentati di seguito.

CONSIGLI:

Esistono tanti modi a disposizione dei giocatori esperti per personalizzare le partite di Dungeon Digger a proprio piacimento: ad esempio scegliere di comune accordo con gli altri giocatori di tenere i propri Progetti coperti invece che scoperti (così da diminuire la possibilità di fare calcoli sulle mosse possibili degli avversari) conferisce al gioco maggiore velocità e difficoltà. Inoltre gli Scenari sono senza dubbio il mezzo più rapido e bilanciato per introdurre varianti alle Regole di Standard; lasciamo a voi la possibilità di mischiare, quando possibile, le regole di più Scenari o utilizzarne solo parte, così da realizzarne di nuovi ed inediti!

SCENARI

CACCIA AL MOSTRO

Componenti:

6x Caselle Roccia
6x Caselle Mostro
6x Caselle Rovine

Preparazione: ogni giocatore prende una Casella Roccia, una Mostro e una Rovine, queste dovranno essere mischiate senza guardarle. Una volta piazzati tutti i Portali, il primo di turno procederà a piazzarne una, sempre senza guardarla, sul Tabellone di Gioco (queste Caselle dovranno essere piazzate dopo che i giocatori avranno scelto dove posizionare le proprie Caselle Portale e non potranno essere piazzate entro due spazi di distanza da queste ultime): si dovrà procedere così finché tutte non saranno posizionate. Prima di iniziare, infine, andranno voltate, rivelandone i simboli.

Regole: Questi sono i diversi effetti prodotti dai 3 tipi di Casella Caccia al Mostro:

- ***Roccia:*** queste Caselle sono semplicemente blocchi sui quali non è possibile costruire analogo ad una Casella Crollo; possono essere rimossi grazie all'Ordine Demolisci!

- ***Mostro:*** entrare in queste Caselle per gli Sgorbi sarà possibile solo formando una Squadra composta da almeno 3 unità e per attraversarle almeno da 4. Se si utilizza l'Ordine Conquista! si ricevono 4 PO e d'ora in avanti sarà possibile muovere i Servitori liberamente in quella Casella. Un Segnalino Conquista su questo tipo di Caselle non può essere rimosso. Costruire Corridoi contro le porte di queste caselle consente di completarli.

- ***Rovine:*** in queste Caselle è possibile passare liberamente e se viene conquistata permette di pescare 1 Moneta e conferisce 1 Punto Tirannia da spendere entro la fine del Turno. Se un altro giocatore volesse togliere il Segnalino Conquista da una Rovina e mettere il proprio dovrà eseguire l'Ordine Conquista! a sua volta; oltre ad ottenere il Punto Tirannia extra potrà sottrarre una Moneta a caso fra quelle in possesso del giocatore precedentemente in controllo di quelle Rovine. Costruire Corridoi contro le porte di queste caselle consente di completarli.

Finale: il primo giocatore a raggiungere 25 PO farà terminare la partita: si procederà dunque a contare i PO ed a decretare il vincitore come descritto nelle Regole Standard.

CONSIGLI:

Per rendere una partita alla Caccia al Mostro più imprevedibile consigliamo dopo aver disposto le Caselle speciali per questo Scenario di non rivelarle ma lasciarle capovolte: quando un giocatore dovesse costruire una Stanza o un Corridoio collegato a una di questa Caselle sarà quindi necessario rivelarla. In questa versione dello Scenario le Caselle Mostro e Luogo sono considerate come caselle Roccia per quanto riguarda il costruire intorno ad esse (le regole di legalità non conteranno al fine di costruire Corridoi o Stanze adiacenti a queste caselle).

GLI AVVENTURIERI INTRAPPOLATI

Componenti:

6x Segnalini Avventuriero

Preparazione: ogni giocatore sceglie un Segnalino Avventuriero senza guardare; dopodiché questi vengono tutti piazzati al centro del Tabellone di Gioco.

Regole: durante ogni proprio Turno ogni Giocatore potrà muovere l'Avventuriero scelto per tentare di ostacolare i propri avversari.
Le caratteristiche degli Avventurieri sono:

- ***Movimento (M):*** ovvero di quante caselle un Avventuriero può muoversi (gli Avventurieri muovono nelle Caselle vuote liberamente mentre, quando entrano all'interno di un Dungeon, vengono impediti dalle pareti esattamente come gli Sgorbi) utilizzando 1 *spostamento* (vedi esempio). Se un Avventuriero si muove sopra una Stanza ne annulla le abilità finché la occupa, come se fosse stata conquistata da uno Sgorbio avversario. Se raggiunge un Portale sarà sfuggito ed alla fine della partita il giocatore proprietario di quel Portale perderà 5 PO.

Se un Avventuriero vuole passare attraverso una Casella Corridoio contenente una Trappola potrà farlo solo se il giocatore che lo controlla decide di donare una delle proprie Monete al controllore di quella Trappola: se questi non è in possesso di Monete l'avventuriero semplicemente non potrà muoversi attraverso questa Casella.

- ***Vita (V):*** rappresenta a quanti Sgorbi corrisponde l'Avventuriero ai fini del combattimento. Se si uccide un Avventuriero avversario è possibile pescare una Moneta dal Sacchetto Monete.

- ***Speciale:*** ogni Avventuriero ha un'abilità speciale descritta di seguito.

- ***Combattimento:*** gli Avventurieri si comportano esattamente come Squadre di Sgorbi (il valore Vita indica a quante unità Sgorbi corrispondono) e muoiono, uccidono e vengono impediti nel movimento esattamente come queste (vedi sezione Combattimento nelle Regole Standard).

Quando un Avventuriero viene sconfitto il suo segnalino dovrà essere rimosso dal Tabellone di Gioco ed assegnato al controllore degli Sgorbi che l'hanno ucciso: questi riceverà inoltre 5PO immediatamente.

Avventurieri: Ecco dunque le descrizioni dei *6* Avventurieri presenti in questo Scenario:

- ***Barbaro:*** M:1 V:3 Furia (una volta per Turno può muovere attraverso uno spazio occupato da uno o più Sgorbi e se lo fa ne uccide uno indipendentemente dal numero di Sgorbi presenti. Se alla fine di un Turno il Barbaro dovesse trovarsi nella stessa casella insieme a degli Sgorbi, il suo controllore dovrà spostarlo in una casella adiacente e collegata).

- ***Sacerdote:*** M:1 V:2 Convertire (se si muove su una casella contenente meno Sgorbi rispetto al proprio valore Vita, questi invece di morire si unirà a lui finendo per aumentare la Vita del Sacerdote, che in seguito potrà così convertire anche Squadre più consistenti. Riporre il segnalino Sgorbio sotto quello del Sacerdote).

- ***Ladro:*** M:2 V:1 Nascondersi (può passare attraverso qualsiasi numero di Sgorbi e non può essere ucciso quando si trova nei Corridoi. Ignora inoltre le Trappole).

- ***Guerriero:*** M:1 V:2 Leader (ottiene +1M fintanto che si trova entro 5 spazi da un altro avventuriero ed ha +1V fintanto che 2 o più Sgorbi si trovano entro 3 spazi).

- ***Mago:*** M:1 V:1 Fiammata (una volta per Turno quando completa un Movimento all'interno di un Dungeon uccide tutti i Servitori che si trovano su una linea retta tracciata a partire da lui ed interrotta solo da porte e pareti; poi non potrà più muovere per quel Turno).

- ***Bardo:*** M:2 V:1 Ammaliare (è possibile uccidere il Bardo solo se entro 2 spazi sono presenti almeno altri due Sgorbi alleati oltre a quelli che stanno cercando di sconfiggerlo).

Finale: quando un giocatore raggiunge 25 PO farà terminare la partita: si procederà dunque a contare i PO (tenendo conto che ogni Avventuriero giunto ad un Portale conferisce un malus di 5PO) ed a decretare il vincitore come descritto nelle Regole Standard.

Le Sabbie del Tempo

Componenti:

2x Caselle Sabbie del Tempo

Preparazione: per questo Scenario non è necessario posizionare alcuno Sgorbio sul Segnapunti ma solo le Caselle Sabbie del Tempo, una sopra la casella delle decine ad indicare lo 0 ed una sulla casella delle unità ad indicare l'1 . La durata totale della partita sarà di 10 Turni per giocatore.

Regole: durante questo Scenario i giocatori non dovranno tenere il conto dei propri PO bensì dovranno muovere in avanti le Caselle Sabbie del Tempo posizionate sul Segnapunti ad indicare l'inizio di un nuovo Turno.
Inoltre ogni volta che un Turno dovesse terminare senza che un giocatore abbia compiuto un Ordine Lavora! sarà necessario estrarre una Moneta ed avanzare la Casella Sabbie del Tempo di tanti spazi quanto il valore su essa indicato (poi riporre la Moneta nel Sacchetto Monete).

Casella Sabbie del Tempo

Finale: dopo un totale di Turni pari a 10 per giocatore il gioco si conclude; si procederà dunque a contare i PO ed a decretare il vincitore come descritto nelle Regole Standard.

Consigli:

Per dare un tocco ancora più caratteristico a questo Scenario consigliamo di limitare la durata effettiva del Turno di ogni giocatore ad 1-5 minuti; utilizzate una dessidra o un cronometro per misurare il tempo e se allo scadere dello stesso quel giocatore non avrà impiegato tutti i Punti Tirannia disponibili...saranno persi! Peggio per lui!

La Cittadella Nanica

Componenti:

1x Casella Cittadella Nanica

Preparazione: è necessario piazzare la Casella Cittadella Nanica al centro del Tabellone ed i giocatori potranno tentare di costruire e connettersi ad essa (sempre in modo legale): gli Sgorbi non possono passare liberamente attraverso questa Casella ma le sue porte permetteranno di completare i Corridoi che eventualmente vi finiscono contro.

Regole: la Casella Cittadella Nanica può contenere tanti Sgorbi pari al doppio del numero di giocatori+1; ogni volta che un giocatore muove uno o più Sgorbi nella Cittadella pesca 1 Moneta. Questi Servitori non potranno più essere mossi da quella posizione ma continueranno a contare per quanto riguarda i limiti di Risorse.

Casella Cittadella Nanica: fronte e retro

Gli Sgorbi all'interno della Cittadella non combattono, quindi possono essere presenti Sgorbi di giocatori diversi su questa casella (che andranno ad accumularsi uno sopra l'altro fino a raggiungere il limite massimo).

Finale: quando un giocatore raggiunge 25 PO o se tutti gli spazi disponibili nella Cittadella vengono occupati la partita termina: si procederà dunque a contare i PO ed a decretare il vincitore come descritto nelle Regole Standard.

La Tana del Drago

Componenti:

2x Caselle Uova
1x Casella Drago
1x Segnalino Drago
3x Caselle Grotta
1x Casella Tesoro
1x Segnalino Tesoro

Preparazione: prima di iniziare la partita i giocatori dovranno disporre nei 7 spazi centrali del Tabellone di Gioco le caselle speciali di questo Scenario piazzandole capovolte in modo casuale, così da non conoscere dove si trovino (vedi esempio); l'area di gioco per questo Scenario dovrà essere considerata come se si stesse giocando con un giocatore in più al tavolo (se possibile).

Esempio disposizione Caselle Tana del Drago

Inoltre sarà necessario creare un mucchio di 3 Monete, scelte casualmente e di cui i giocatori non dovranno sapere il valore, che rappresenterà il Mucchio Tesoro (vedi sotto).

Regole: i giocatori potranno costruire i propri Dungeon cercando di connettersi alle caselle centrali (ognuna di esse è considerata come una Stanza con *6* porte e sarà sempre necessario costruire in modo legale per connettersi ad esse; costruire Corridoi connessi alle porte di queste caselle consente di completarli) ma solo quando uno o più Sgorbi decideranno di spostarsi all'interno di una casella speciale questa verrà girata e rivelerà il proprio contenuto:

- ***Caselle Grotta:*** queste caselle non contengono nulla e sono considerate come Stanze vuote con *6* porte attraverso cui gli Sgorbi possono spostarsi sotto ogni altro aspetto.

- ***Caselle Uova:*** quando uno o più Sgorbi vorranno muovere fuori da questa casella sarà necessario impiegare un intero Punto Tirannia per farlo senza incappare in conseguenze e muoverli in una casella connessa; se invece dovesse venire utilizzato uno spostamento (come quelli conferiti dall'Ordine Muovi!) allora sarà necessario prendere il Segnalino Drago e piazzarlo su questa casella prima che gli Sgorbi possano completare il movimento che sarà perso (sarà sempre possibile salvarli spendendo Monete; vedi sotto)

- ***Casella Drago:*** quando uno o più Sgorbi entrano in questa casella sarà necessario piazzare il Segnalino Drago su di essa (vedi sotto): è considerata come una regolare Stanza con *6* porte attraverso cui gli Sgorbi possono spostarsi sotto ogni altro aspetto.

- ***Casella Tesoro:*** quando uno o più Sgorbi entrano in questa casella sarà necessario piazzare il Segnalino Tesoro su uno di essi che dovrà ora trasportarlo (vedi sotto): è considerata come una regolare Stanza con *6* porte attraverso cui gli Sgorbi possono spostarsi sotto ogni altro aspetto.

- ***Segnalino Drago:*** quando viene piazzato uccide tutti gli Sgorbi che si trovano nella Casella in cui appare (dovranno essere rimossi dal gioco e torneranno nella Riserva del giocatore corrispondente). Solo scartando una Moneta per Sgorbio sarà possibile salvarli dall'essere uccisi dal Drago spostandoli in caselle adiacenti e collegate (se non è possibile spostarli in questo modo non sarà possibile salvarli in alcun modo); è sempre possibile spendere anche meno Monete e salvare solo parte dei propri Sgorbi. Tutte le Monete così scartate dovranno essere messe nel Mucchio Tesoro.

Il Drago non può essere sconfitto e, quando il tesoro è trasportato da uno Sgorbio, ogni altro giocatore i cui Sgorbi non stiano trasportando il Tesoro potrà spendere 1 Punto Tirannia per spostare il Drago di 1 casella in qualunque spazio (anche quelli senza caselle costruzione sopra: vedi esempio) e ogni volta che si muove in una occupata da Sgorbi li uccide tutti (come sopra potranno essere salvati spendendo Monete: in caso contrario dovranno essere rimossi dal gioco e torneranno nella Riserva del giocatore corrispondente).

Quando il Drago si sposta su una casella contenente il Tesoro (trasportato o meno da uno o più Sgorbi), questi dovrà essere immediatamente mosso indietro sulla Casella Drago mentre il Tesoro dovrà essere riposizionato sulla Casella Tesoro; dopodichè sarà necessario aumentare di 1 Moneta il Mucchio Tesoro (pescandola casualmente dal Sacchetto Monete): se la Casella Drago non è ancora

stata scoperta, il segnalino Drago dovrà esser rimosso dal Tabellone di Gioco e potrà ricomparire in seguito.

- ***Segnalino Tesoro:*** il segnalino Tesoro può esser trasportato da uno o più Servitori e se questi dovessero riuscire a portarlo fino alla propria Casella Portale sarà possibile appropriarsi delle Monete presenti nel Mucchio Tesoro (tre più eventuali altre Monete scartate per evitare il Drago o da esso riportate, vedi sopra); inoltre cio farà terminare la partita. Se gli Sgorbi che trasportano il Tesoro dovessero morire a causa di un combattimento il Tesoro finirà automaticamente nelle mani degli Sgorbi vincenti; se invece è il Drago la causa della morte degli Sgorbi in possesso del Tesoro allora sarà necessario riporre il segnalino Tesoro nella Casella Tesoro, il segnalino Drago nella Casella Drago (se è già stata scoperta, sennò verrà rimosso dal gioco come spiegato sopra) ed aumentare di 1 Moneta il Mucchio Tesoro (pescandola casualmente dal Sacchetto Monete).

Finale: la partita si conclude quando un giocatore raggiunge per primo i 30 PO o quando un giocatore riporta il Tesoro alla propria Casella Portale: si procederà dunque a contare i PO ed a decretare il vincitore come descritto nelle Regole Standard.

Battaglia Totale

Componenti:

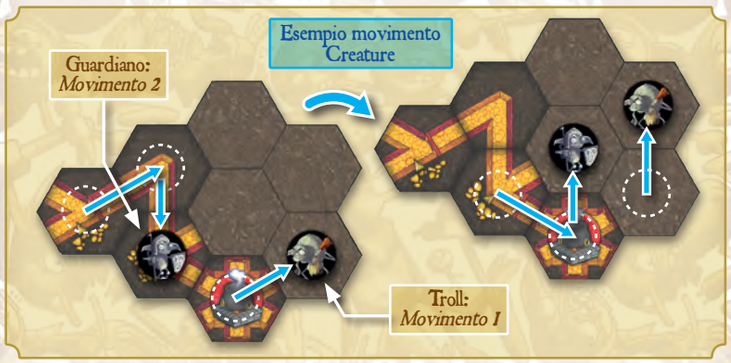
6x Segnalini Creatura

Preparazione: i Giocatori seguono le normali regole di preparazione ad eccezione del fatto che il campo da gioco sarà ristretto; l'area di gioco per questo Scenario dovrà essere utilizzata come se si stesse giocando con un giocatore in meno al tavolo (se possibile).

Regole: in questo Scenario i Signori del Dungeon saranno più vicini e facilmente verranno in contatto l'uno con l'altro; potranno inoltre evocare letali Creature per servirli.

Per farlo dovranno seguire determinate indicazioni fornite nelle loro caratteristiche descritte in seguito.
Le Creature si comportano in modo molto simile agli Sgorbi ma a differenza loro non sono utili per eseguire l'Ordine Lavora! (mentre possono essere impiegati per Sabotaggio!, Conquista! e Demolisci!) e possono sostare in caselle contenenti altre Creature o Sgorbi della stessa squadra.
Ogni giocatore può controllare qualsiasi numero di Creature ma una volta che una è stata evocata da un giocatore, non potrà più essere evocata dagli altri.
Le loro caratteristiche sono:

- ***Movimento (M):*** ovvero di quante caselle una Creatura può muoversi quando si utilizza uno spostamento per farlo (come ad esempio quelli conferiti dall'Ordine Muovi!:vedi esempio). Le Creature hanno gli stessi limiti degli Sgorbi per quanto riguarda la legalità dei propri spostamenti (non possono muovere attraverso le pareti e non possono spostarsi in spazi privi di caselle): se una Creatura muove in un Corridoio avversario contenente una Trappola morirà (sarà rimosso dal Tabellone) a meno che il suo controllore non ceda una Moneta al proprietario della Trappola.



- ***Vita (V):*** rappresenta a quanti Sgorbi corrisponde la Creatura ai fini del combattimento. Se si uccide una Creatura avversaria è possibile prendere una Moneta casualmente fra quelle eventualmente possedute dal suo Controllore.

- ***Risorse (R):*** indica quanti punti Risorsa occupa la presenza sul tabellone della creatura prescelta e quindi quante Risorse è necessario avere libere per poterlo evocare.

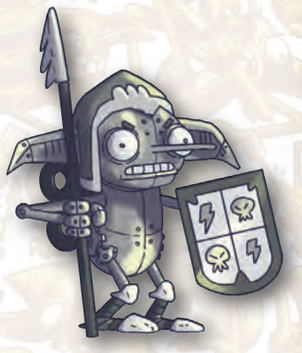
- ***Evocazione (E):*** indica cosa è necessario fare per evocare la creatura in questione. Si tratta sempre di una quantità di Punti Tirannia da spendere e della necessità di controllare almeno una delle Stanze qui indicate: la creatura verrà poi evocata a scelta sul Portale o su una delle Stanze qui elencate. Se una Creatura è stata evocata da un giocatore non potrà essere evocata da un altro.

- ***Speciale:*** ogni Creatura ha un'abilità speciale descritta di seguito.

- ***Combattimento:*** le Creature si comportano esattamente come gli Sgorbi (il valore Vita indica a quante unità Sgorbio corrispondono) e muoiono, uccidono e vengono impediti nel movimento esattamente come queste (vedi sezione Combattimento nelle Regole Standard). Le Creature inoltre possono effettuare l'Ordine Conquista! ma, invece che sacrificare la Creatura stessa, sarà necessario prendere uno dei propri Sgorbi sul Tabellone di Gioco (ovunque esso sia), trasformarlo in un segnalino Conquista e posizionarlo sulla stessa casella della Creatura (se non si possiedono Sgorbi non sarà possibile effettuare l'Ordine Conquista!).

Creature: Ecco dunque le descrizioni dei *6* tipi di Creatura disponibili in questo Scenario:

- ***Troll:*** V:3 M:1 R:3 E: (1xPunto Tirannia + Stanza Torture) Speciale: Quando sconfigge in combattimento può effettuare uno spostamento.



- ***Guardiano:*** V:1 M:2 R:1 E: (1xPunto Tirannia + Stanza Tesoro) Speciale: Serve una Squadra di 3 Sgorbi (o un'altra Creatura) per sconfiggerlo in combattimento.

- ***Insetto Gigante:*** V:2 M:3 R:2 E: (1xPunto Tirannia + Stanza Dormitorio) Speciale: Non può Conquistare

- ***Osservatore:*** V:3 M:3 R:2 E: (1xPunto Tirannia + Stanza Biblioteca + Stanza Tesoro) Speciale: Immune alle Trappole ed il suo movimento non viene bloccato da Squadre composte da 3 Sgorbi o dal Troll.

- ***Elementale:*** V:4 M:1 R:1 E: (1xPunto Tirannia + Stanza Torture + Stanza Cucine) Speciale: Quando Conquista può scegliere di scartare la Moneta pescata e prenderne un'altra (solo una volta per Moneta).

- ***Corruttore:*** V:5 M:2 R:4 E: (2xPunti Tirannia + Stanza Trono + Stanza Pozzo Sacrificale) Speciale: Quando viene evocato permette di effettuare uno spostamento per ogni Sgorbio o Creatura controllata.

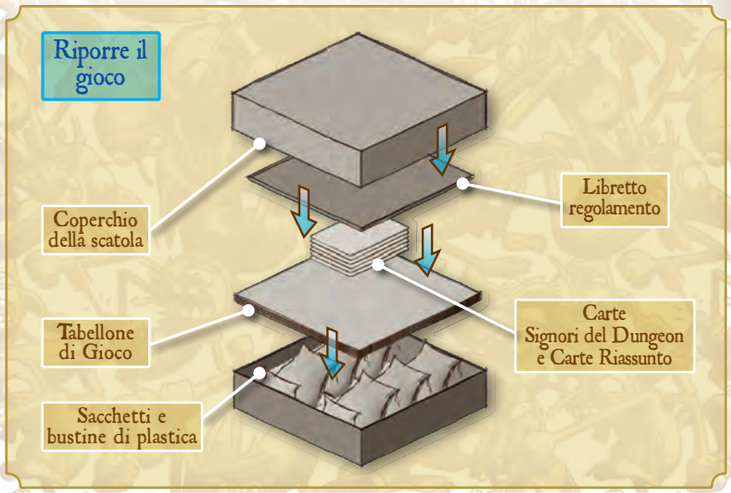
Inoltre in questo Scenario sarà possibile tentare di eliminare dal gioco i propri avversari in modo definitivo; le caselle Portale potranno essere occupate dagli Sgorbi e dalle Creature avversarie e queste potranno effettuare l'Ordine Conquista! su di esse (ogni volta potranno prendere una Moneta in possesso di quel giocatore scelta casualmente oppure pescarla dal Sacchetto delle Monete nel caso quel giocatore non ne possegga). Una volta raggiunto un numero di segnalini Conquista pari

a 3 egli sarà considerato sconfitto e non potrà più effettuare il proprio Turno: il suo segnalino segnapunti viene rimosso dal Tabellone di Gioco così come tutte le Creature e gli Sgorbi ancora in vita da lui controllati. Una volta eliminato dal gioco, il giocatore che ha effettuato più conquiste su quel Portale potrà prendere una Moneta in più fra quelle possedute dal giocatore eliminato (potrà scegliere fra quelle in suo possesso; in caso non ne abbia potrà pescarne una casualmente dal Sacchetto delle Monete) mentre le rimanenti verranno scartate: in caso di parità di numero fra i Segnalini Conquista nessuno otterrà alcuna Moneta extra. Le Stanze di quel giocatore non potranno più essere conquistate mentre i complessi da lui costruiti potranno ancora essere sfruttati per lo spostamento.

Finale: la partita si conclude quando un giocatore raggiunge 30 PO: si procederà dunque a contare i PO ed a decretare il vincitore come descritto nelle Regole Standard. Se un giocatore rimane l'ultimo giocatore al tavolo non ancora sconfitto sarà automaticamente nominato vincitore!

RIPORRE IL GIOCO NELLA CONFEZIONE

Quando una partita termina ed è necessario rimettere i componenti di gioco nella scatola consigliamo di lasciare le Caselle Costruzione e le Monete nei rispettivi Sacchetti e chiuderli con il cordino cosicché non vadano dispersi, per poi riporli negli spazi laterali; i Segnalini e le Caselle speciali andranno riposte in bustine di plastica a parte esattamente come i segnalini Sgorbio. Infine prima di richiudere la scatola poggiare prima il Tabellone di Gioco (adeguatamente richiuso), poi le Carte Signori del Dungeon, e poi il Libretto delle Regole che stai impugnando, sopra il tutto. (vedi esempio)



GLOSSARIO

-**Adiacente:** una casella è Adiacente ad un'altra se almeno un suo lato si tocca con un lato dell'altra casella.

-**Collegato:** una casella è Collegata ad un'altra se è adiacente ad essa e se due Porte, due Corridoi o un Corridoio e una Porta combaciano.

-**Completo (Corridoio):** un Corridoio è considerato Completo quando tutti i suoi bracci sono chiusi da porte; quando un giocatore completa un Corridoio guadagna PO in base alla sua lunghezza.

-**Corridoio:** uno dei due tipi di Caselle Costruzione. I Corridoi possono essere attraversati facilmente dagli Sgorbi e garantiscono PO quando completati

-**Dungeon:** l'insieme di Caselle Costruzione che un giocatore ha costruito sul tabellone.

-**Ingegno:** rappresenta il numero di Progetti che un giocatore deve avere scoperti davanti a sé alla fine del Turno (se un giocatore non ne ha abbastanza dovrà pescarne fino a raggiungere questo valore alla fine di ogni proprio Turno)

-**Legale:** ogni Casella Costruzione deve essere posizionata in modo Legale e per farlo ogni suo lato deve combaciare con i lati delle caselle adiacenti: i lati contenenti Terra posson combaciare solo con altri lati contenenti Terra

-**Monete:** ogni segnalino Moneta contiene un valore da 1 a 3 in PO e possono esser guadagnate costruendo Sale del Tesoro, completando Corridoi con Pepite o Conquistando le stanze avversarie. I PO garantiti dalle Monete dovranno esser calcolati a fine partita.

-**Muro:** i Muri delimitano i confini di Corridoi e Stanze: gli Sgorbi non possono passare attraverso i Muri.

-**Ordine:** sono le azioni che ogni giocatore può compiere spendendo Punti Tirannia.

-**Pezzi d'Oro (PO):** i Pezzi d'Oro sono i punti necessari per vincere una partita e si possono guadagnare completando Corridoi e costruendo Stanze dello stesso tipo connesse. I PO garantiti da Monete e Premi sono calcolati a fine partita.

-**Porta:** le Porte sono collocate suoi bordi delle Stanze e agli incroci dei Corridoi. Le Porte bloccano gli spostamenti degli Sgorbi,

-**Premio:** alla fine di ogni partita i giocatori concorreranno per guadagnare fino a 3 Premi che consisteranno in 5PO l'uno: i Premi sono conferiti a chi ha costruito il Corridoio Completo più lungo, il complesso di Stanze collegate più ampio e per chi possiede il maggior numero di segnalini Conquista.

-**Progetti:** le Caselle Costruzione che ogni giocatore possiede davanti a sè in ogni momento. I giocatori possono scegliere fra i Progetti quando effettuano l'Ordine Lavora!

-**Punti Tirannia:** i punti necessari ad eseguire gli Ordini. Ogni giocatore ne riceve tanti quanto il proprio punteggio Tirannia all'inizio del proprio Turno.

-**Riserva:** il mucchio di segnalini Sgorbio in possesso di ogni giocatore.

-**Risorse:** il numero massimo di Sgorbi che ogni giocatore può controllare in ogni momento.

-**Sacchetto Caselle (Sacchetto):** il sacchetto di cotone che contiene le Caselle Costruzione. Ogni giocatore ne avrà uno.

-**Segnalino Conquista:** quando uno o più Sgorbi effettuano l'Ordine Conquista! uno dei loro segnalini dovrà esser capovolto e diventerà un Segnalino Conquista, disattivando la Stanza su cui si trova e garantendo una Moneta.

-**Segnalino Sgorbio (Sgorbio):** piccole e inutili creature che possono eseguire gli Ordini Lavora!, Muovi!, Conquista!, Demolisci! e Sabotaggio!

-**Spazio:** sono gli spazi esagonali disegnati sul Tabellone di Gioco in cui sarà possibile piazzare le proprie Caselle Costruzione.

-**Spostamento:** i giocatori possono impiegare gli Spostamenti per muovere i propri Sgorbi da una casella ad un'altra che contenga una Porta. Gli Spostamenti posson esser guadagnati tramite l'Ordine Muovi! ad esempio.

-**Squadra di Sgorbi (Squadra):** qualunque gruppo di 2 o più Sgorbi.

-**Stanza:** uno dei due tipi di Caselle Costruzione: le caselle Stanza garantiscono abilità speciali e PO quando due dello stesso tipo vengono costruite collegate.

-**Tabellone di Gioco (Tabellone):** il tabellone di cartone su cui i giocatori possono costruire il proprio Dungeon.

-**Terra:** alcune parti delle Caselle Costruzione presentano delle aree contenenti Terra. Porte e bracci di Corridoi non possono essere collegati a lati di caselle contenenti Terra.

-**Tirannia:** indica il numero di Punti Tirannia che ogni giocatore riceve all'inizio di ogni proprio Turno.

Elenco delle caselle

4x Stanze delle Torture: quando vengono costruite conferiscono la possibilità di svolgere diversi Ordini bonus a seconda di quante Caselle uguali si trovano in gioco.*

4x Dormitori: è possibile evocare Sgorbi in queste Stanze (oltre che sul Portale) e quando vengono costruite uno Sgorbio viene evocato gratuitamente su questa Casella (sempre se i limiti di Risorse lo consentono)

4x Cucine: ogni Cucina aumenta di 2 il limite di Risorse; ogni volta che viene costruita una Stanza conferisce la possibilità di eseguire immediatamente diversi Ordini a seconda di quante Caselle Cucina si trovano in gioco.*

4x Biblioteche: ogni Stanza Biblioteca aumenta l'Ingegno di 1; ogni volta che viene costruito un Corridoio conferisce immediatamente la possibilità di eseguire diversi Ordini a seconda di quante Caselle Biblioteca si trovano in gioco.*

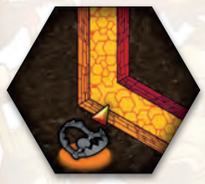
1x Sala del Trono: conferisce 1 PO quando viene costruita +1PO per ogni Stanza costruita adiacente; i PO per le Stanze adiacenti vengono assegnati anche se le Stanze vengono costruite in Turni successivi o comunque dopo aver piazzato la Sala del Trono.

4x Stanze del Tesoro: quando vengono costruite consentono di pescare 1 Moneta dal Sacchetto Monete. All'inizio di ogni proprio Turno sarà possibile mettere una Moneta su una di queste Stanze ed essa non potrà essere più sottratta se non conquistando direttamente quella Stanza.

1x Pozzo dei Sacrifici: una volta per Turno quando uno Sgorbio viene mosso dentro questa Stanza dovrà essere sacrificato e sarà possibile pescare una Moneta o costruire uno dei propri Progetti in una posizione legale.

1x Portale: questa è la Casella di partenza di ogni Dungeon; da qui possono essere evocati gli Sgorbi mentre gli Sgorbi avversari non possono entrarvi nè conquistarla.

7x Corridoi: questi sono i tratti di comunicazione fra le varie Stanze del Dungeon; più sono lunghi più conferiscono PO. I Corridoi possono essere sfruttati dagli Sgorbi per spostarsi più velocemente.



6x Corridoi con Trappola: ogni volta che uno o più Sgorbi avversari decide di muovere attraverso un Corridoio Completo contenente una Trappola e sul suo percorso facendolo passa sopra la Casella in cui è segnata, uno di quegli Sgorbi verrà ucciso.

6x Corridoi con Pepita: seguono le normali regole per i Corridoi ma quando un Corridoio con Pepita viene completato permette di pescare 1 Moneta dal Sacchetto Monete (più Pepite nello stesso Corridoio permettono di pescare più Monete).

12x Crolli: possono essere posizionate in uno spazio vuoto sul Tabellone di Gioco impiegando l'Ordine Sabotaggio! che include il sacrificio di uno dei propri Sgorbi. Non è possibile nè costruire nè muoversi sopra una Casella Crollo.

*: 1) Muovi! o Pensa! 2) Sorgi! o Sabotaggio! 3) Lavora! o Demolisci! 4) Due a scelta delle precedenti (scegliendo Muovi! consente di effettuare un solo *spostamento* mentre se si sceglie Sabotaggio! o Demolisci non sarà necessario sacrificare uno Sgorbio). Inoltre è sempre possibile ricevere Ordini bonus come se si possedessero meno Stanze dello stesso tipo di quante se ne possiedono in effetti.